La Gran Aventura

EL JUEGO DE PROYECTO ENCJA

PROYECTO ENCJA
DESDE 2013

Índice

02 Objetivo del Juego

03 Componentes del Juego

04 Preparación del Juego

05 ¿Cómo Jugar?

08 Consejos para Jugar

09 Recomendaciones Finales

10 Agradecimientos y Créditos

11 Derechos de Autor

oducción

os a La Gran Aventura, donde
ás sobre la vida y el legado de Miss
ette Armstrong, la primera mujer que
escuela normal en Sudamérica.
ste juego, viajarás a través del tiempo
as de su historia, ¡y te divertirás al
mpo!

etivo del Juego

etivo General

o del juego es conocer la historia y los logros
Clara Jeanette Armstrong mientras te
s por un tablero lleno de preguntas, desafíos
ntos históricos.

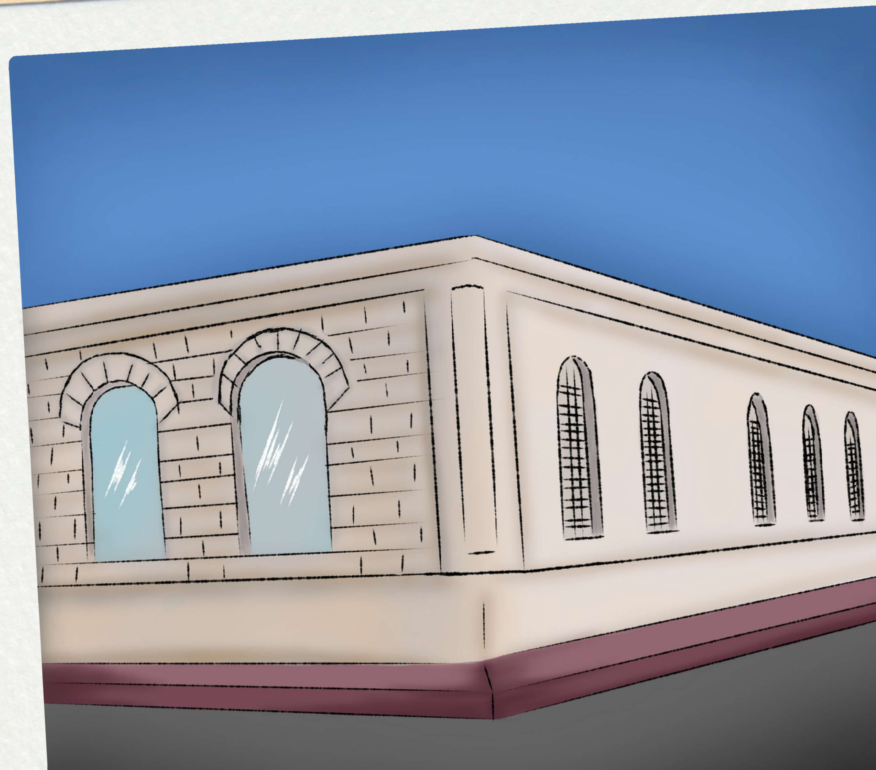
ómo ganar?

ugador que llegue primero a la casilla final del
superando todas las pruebas y respondiendo
mente las preguntas sobre la historia de Clara

onentes del Juego

uego tiene un tablero de 53 casillas
s ilustraciones y desafíos.
gador: Cada jugador tiene una ficha
nta su avance en el tablero.
ndo de 6 caras, con números (no

eguntas y desafíos sobre la vida de
rmstrong cómo así también prendas
través de sus casilleros sorpresas.



Preparación del Juego

Paso Nº 2

Cada jugador elige una ficha y la coloca en la casilla de inicio ("PARTIDA").

Paso Nº 3

Decidan el orden de los jugadores lanzando el dado: quien saque el número más alto comienza.

a

¿Cómo Jugar?

Dependiendo de la casilla donde caigas, realiza una acción diferente.

Casillero con tarjeta (Libro): Toma una tarjeta de preguntas y responde en 15 segundos.
Casillero con Pluma: Dibuja algo relacionado con la escuela y que los demás adivinen.
Casillero con Hoja: Escribe un párrafo en rima sobre Miss Clara.
Casillero ¡UPS! Retrocede: Retrocede seis casillas.

Acción según la casilla

el
le

q

Ejemplos de Acciones por Casillero

asillero N°3 - LIBRO
egunta sobre la fundación de la
uela normal en Sudamérica."
n 15 segundos para avanzar.

Casillero N°18 - PL
Ejemplo: "Dibuja el aula de la
Clara."
Los demás jugadores deben

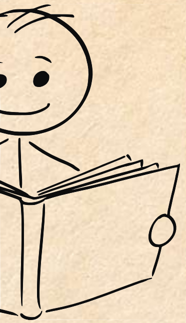
Reglas Especiales

Tiempo: Cada desafío tiene un tiempo limitado (15 segundos para preguntas, 30 segundos para dibujo).

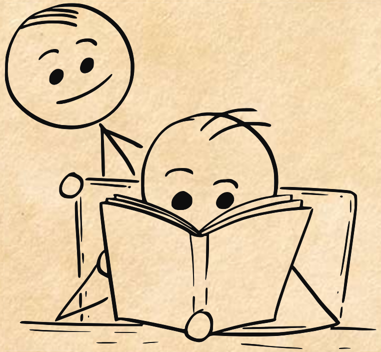
Confianza: Si todos los jugadores aprueban un desafío, el jugador avanza.

Empate: Si dos jugadores llegan a la casilla final al mismo tiempo, deben responder una

Consejos para Jugar



értanse
endo! Cada
a es una
nidad para
algo nuevo
historia de
a Armstrong.



Trabajen en equipo: Aunque es un juego competitivo, pueden compartir conocimientos y ayudarse a comprender mejor los desafíos.

Recuerden
histórico: Es
celebra la
legado de u
que cambió
de la educa
Sudamérica
una forma de
memo

Recomendaciones Finales

Durabilidad del Juego:
Imprime el tablero en formato A3 y plastifícalo para que dure mucho tiempo.

Recomendaciones de uso:
Preferentemente usa un dado grande con números, y asegúrate de que las fichas estén listas para jugar.

enes tejieron con talento y pasión los hilos de este juego, nuestro profundo agradecimiento.

A quienes soñaron escenarios, dieron rostro a los personajes y vida al tablero:
Romina Riccheri & Milagros Candela Sosa Brizuela

A quien afinó cada palabra para que resuene con claridad y belleza
Gisella Tula Pontífice.

A quienes imaginaron el todo, sembrando la semilla de este universo:
Julieta Evangelina Corbalán & Matías Alejandro Martínez para Proyecto ENCJA.

SOBRE LOS DERECHOS DE AUTOR

oyecto ENCJA es una comunidad conformada por docentes, no docentes,
stitución, que trabaja desde mayo de 2013 de forma autogestiva y ad hon
izar la historia, la arquitectura y el legado de la Escuela de Miss Clara Je
en Catamarca.

nace de la investigación rigurosa en fuentes fidedignas y de la necesidad
o con quienes se interesan por la educación y la historia. Miss Clara Jea
s norteamericanas traídas por Domingo Faustino Sarmiento, dejó una h
desarrollo educativo de nuestra tierra. Su legado continúa inspirándono

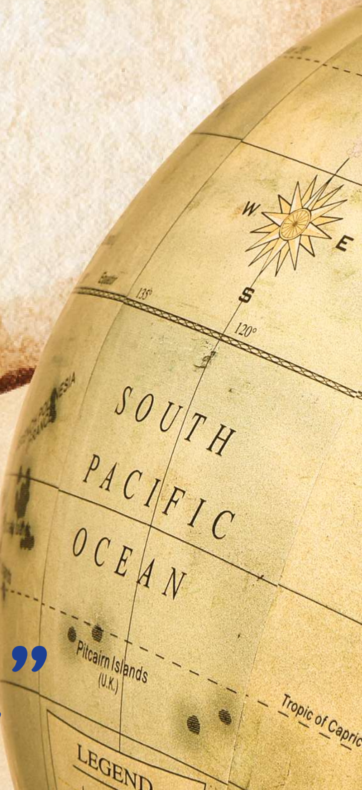
ños, hemos impulsado numerosas actividades culturales, sociales y educ
n sido reconocidas con declaraciones de interés educativo, cultural y par

ar de memoria activa, invitamos y alentamos a que se sigan creando, co
estas inspiradas en esta historia. Que la llama de la educación, como la d
ida en cada nuevo gesto de quienes creen en el poder transformador del s

www.facebook.com/ProyectoENCJA

La Gran Aventura

EL JUEGO DE PROYECTO ENCJA



"Donde la historia cobra vida"